DMG-AWOJ-JPN

本格派戦略シミュレーションゲーム

ゲームボーイウォーズ2

取扱説明書



ゲームボーイ ＆ カラー共通カートリッジ

GAME BOY COLOR®

すべてのGAME BOY共通

HUDSON®

このたびは株式会社ハドソンのゲームボーイ&カラー共通カートリッジ「ゲームボーイウォーズ2」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用前に取り扱い方、使用上の注意など、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。
なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

安全に使用していただくために…

警告

- 疲れた状態での使用、連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。
- ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビの画面などを見たりしているときに、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などを経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲーム中にこのような症状が起きた場合には、直ちにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。
- ゲーム中にめまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状などを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす場合があります。
- ゲーム中に手や腕に疲労、不快や痛みを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- 他の要因により、手や腕の一部に障害が認められたり、疲れている場合は、ゲームをすることによって、症状が悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。

- 目の疲労や乾燥、異常に気が付いた場合、一旦ゲームを中止し、5～10分の休憩をとってください。

⚠ 注意

- 長時間ゲームをするときは、適度に休憩をとってください。めやすとして1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。

機器の取り扱いについて…

⚠ 警告

- 運転中や歩行中の使用、航空機内や病院など使用が制限または禁止されている場所での使用は絶対にしないでください。事故やけがの原因となります。

⚠ 注意

- カートリッジはプラスチックや金属部品が含まれています。燃えると危険ですので、廃棄する場合は各自治体の指示に従ってください。

使用上のおねがい

- 極端な温度条件下での使用や保管、および強いショックを避けてください。また、分解や改造をしないでください。
- 使用後は必ず電源スイッチをOFFにしてください。
- 端子部に触れたり、水に濡らすなど、汚さないでください。

本品は全てのゲームボーイシリーズ本体で使用できますが、「ゲームボーイカラー」を使用しない場合は白黒画面になります。

ゲームボーイカラー　GB ゲームボーイ　スーパーゲームボーイ対応　通信ケーブル対応

本格派戦略シミュレーションゲーム

ゲームボーイウォーズ2

「ゲームボーイウォーズ 2」は設定された地図上で 、キミがレッドスター軍またはホワイトムーン軍の総指揮者となり、相手の軍隊と擬似的戦争をする戦略シミュレーションゲームです。都市・工場・港を占領し、敵軍の首都を占領するか、敵の部隊をすべて全滅させれば勝ちとなります。

「ゲームボーイウォーズ 2」は1990年に発売された大ヒット作「ゲームボーイウォーズ」の思考エンジンを数倍速くし、サクサクとプレイできる様に仕上がっています。また、コンピュータ側の戦略エンジンも相当進化していますのでかなり手強くなっています。

CONTENTS

コントローラー各部の名称と操作



基本的なボタン操作

- Ⓐボタン…………… コマンドを決定・部隊をつかむ
- Ⓑボタン…………… キャンセル・コマンドを表示
- スタートボタン …… ゲームがスタート・ゲーム中カーソルが首都に戻る
- セレクトボタン …… コマンドを選択・カーソルを移動
- 十字ボタン ………… アニメーションを表示中にⒶボタンを押すと、アニメーションがキャンセルできます。

戦闘開始の前に

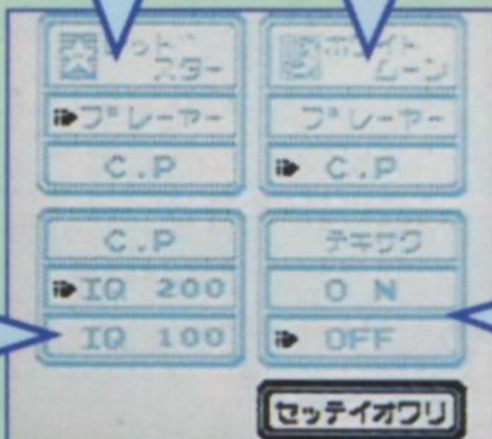

むきゃあああああ
さー戦争のはじまりなの―――――っ!!!
矢でも鉄砲でもM16でも対戦車砲でも持ってくるの――っ!!!
落ちつけ!!!
ふぎゅ
まずはゲームボーイ本体にカートリッジを正しくセットしてください
かったるいの
スイッチを入れると[NINTENDO]の表示に続いてタイトル画面があらわれるのでスタートボタンをおします
だれでもわかるコトなの
メニュー画面
再戦
開戦
作戦図
通信
PUSH START
この画面になるので…
新しくゲームを始める場合は「開戦」を選んでスタートボタンを押します
「再戦」は「休戦」中の戦いを再開したいときに選ぶのーっ!!
※「休戦」はP.17

設定画面

設定画面には2種類あり、十字ボタンとⒶボタンで設定します。

●設定画面 1

軍隊の設定
レッドスター軍か、ホワイトムーン軍を選択します。
プレイヤーは人が、C.Pはコンピュータが指揮します。



コンピュータのIQ
コンピュータのIQには100と200があり、一般に200の方が強く設定されています。

テキサクの有無
テキサクについてはP.13「ルール…テキサクモード」を参照してください。

●設定画面 2

B.G.M.
B.G.M.には2種類あります。



アニメーションの有無
ゲーム中アニメーションを表示するかどうかを設定します。

全補給の有無
全補給を自動でおこなうかを設定します。全補給については、P.30「命令コマンド…補給」を参照してください。

メッセージのスピード
初めのうちはオソイ方が良いでしょう。

※設定画面2は、ゲーム中に変更することもできます。

戦場を選ぶ



ゲームのマップは自由に選べる25の戦場と、最後の戦場で構成されています。
SELECT MAP
マスメタウン
上下キーで選べるの!
25ある戦場を全て占領すると「最後の戦場」に行けるよーになる!!
ケチくせぇの!!
ボクは最初っから行きたいの──!!
ほな行ってこい!!
きゃ−っ
ドン
ぐわん
なお、戦場を選ぶ場合は十字キーの上下で、決定はⒶボタンまたはスタートボタンで…
おや、早かったなーっ
じごく…
ほっかほか──
※行けません

ゲーム画面


ヘクス：移動や攻撃などの単位
首都
レッドスター軍
カーソル
ホワイトムーン軍


いつも右を向いてる奴らがレッドスター軍で…
いつも左を向いてる奴らがホワイトムーン軍なの!!
ま、そんな感じ…
先攻
後攻
しゅたっ
器用な奴…

ルール……戦いに勝利するには？



ルール……戦いの1日



1日で徴収できる軍事費

首都……4000	工場……1000	都市……1000
空港……2000	港………2000	

ルール……軍資金について


10
そして徴収した軍資金で部隊を生産していく!!
1部隊は最大10人(台)で構成されています!!
6
ズガーン
ボー
台数(人数)は攻撃をうけると減っていくので…
全滅する前に「全補」コマンドで回復させるか…
+2
2台づつ回復!!
全補について……P.30
場合によっては「合流」させて台数を増やします
+
合流について……P.22

ルール……テキサク（敵索）モード



コマンド解説……〈他、部隊〉

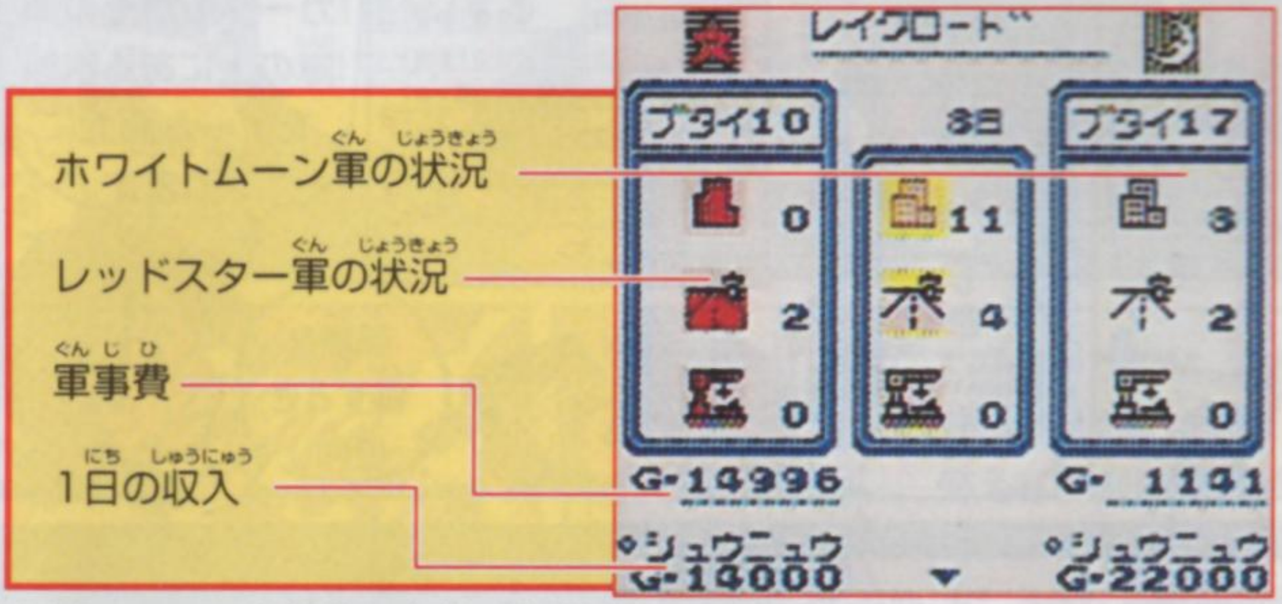

コマンドウィンドウ1
部隊をつかんでいない状態でⒷボタンを押すとコマンドウィンドウ1が開きます
ビシッ
終了
状況
他
部隊
G-14996
3日
十字ボタンの上下でコマンドを選びⒶボタンで決定してください
現在の軍事費
経過日数


終了
「終了」は行動を終えて攻撃権を相手に渡すコマンドです
終了
ターンが敵に移り、敵が「終了」するまで一切の行動ができなくなります
反撃開始ーっ!!
ターン交代

コマンドウィンドウ１〈状況〉

状況

レッドスター軍とホワイトムーン軍の占領状況を見ることができます。

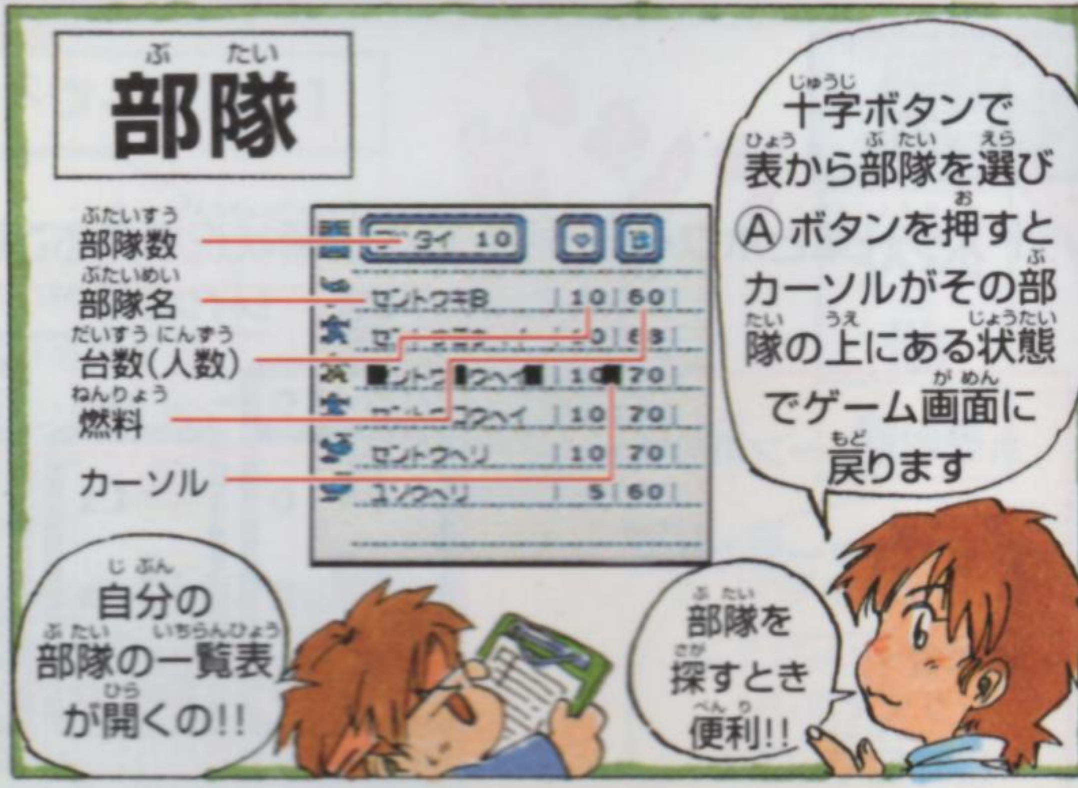


十字ボタンの上・下で自軍の生産部隊と全滅部隊を見ることができます。



コマンドウィンドウ1……〈他、部隊〉







コマンドウィンドウ2……〈処分〉



コマンドウィンドウ2……〈降伏、設定〉



コマンドウィンドウ2……〈休戦〉

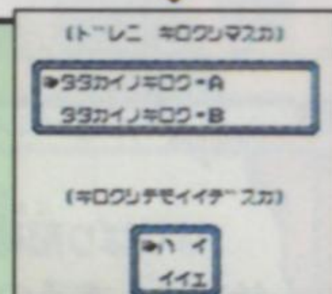
休戦

現在進行しているゲームを中断しセーブします。

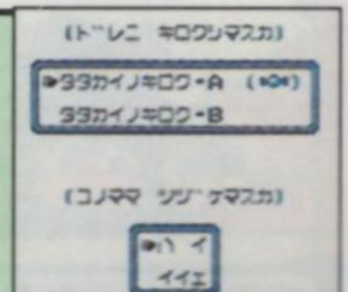
1. 休戦を選ぶと、右の画面に変わります。セーブを選んで、スタートボタンを押すと、右の画面に変わり、キャンセルを選ぶとゲーム画面に戻ります。



2. セーブはタタカイノキロク—A、Bにそれぞれ1つずつ記録できます。A、Bのどれにセーブするかを選び、Ⓐボタンを押します。もう一度聞いてきますから、ハイを選んでⒶボタンを押します。



3. または マークが点灯し、セーブされたことを示します。ゲームを続けたいときはハイ、やめるときはイイエを選んでⒶボタンを押してから電源スイッチをOFFにしてください。



マークはレッドスター軍で、 マークはホワイトムーン軍でセーブしてあることを表しています。

休戦中の戦いを再開するときには、再戦・開戦画面で再戦を選び、続いて再開したい記録を選んでスタートボタンを押してください。セーブしたところから始められます。

●オートセーブと記録の復活

「ゲームボーイウォーズ 2」では急な電池切れなどでセーブできなかった場合も、自分の戦闘開始時につねにオートセーブされます。オートセーブされた記録は「キロクノフッカツ」を選ぶと再開できます。

命令コマンド……〈生産〉



生産
戦いはまず「生産」からはじまります!!
G-23000
生産
セントウキB
G-16000
ばりばり部隊をせいさんするのーっ!!
ただし!!生産できるのは自軍首都から3ヘクス以内!!
その中にある自軍の拠点に限られます!!
生産できる拠点にカーソルを合わせてⒶボタンを押すと、部隊一覧表が出るので…
十字ボタンの上下で生産したい部隊を選んでⒶボタンを押してください!これで部隊が生産されます!!
ロボはやめとき

命令コマンド……〈生産〉・生産する場所について



首都	歩兵　戦闘工兵　戦車A・B　砲台
工場	自走砲　対空ミサイル　対空戦車
都市	ロケットランチャー　装甲車　補給輸送車
空港	戦闘機A・B　爆撃機　戦闘ヘリ　輸送ヘリ
港	戦艦　空母　輸送船　潜水艦



命令コマンド……〈移動〉



部隊にカーソルを合わせてⒶボタンを押すと、その部隊が点滅します
つかんだ部隊
ホヘイ
シャテイ 1
マシンガン -9
現在の状態
A
キリ キリ キリ
ふぁんしー
BATA
部隊をつかんだ状態で、十字ボタンでMマークのついたヘクスを選び、Ⓐボタンを押すと移動させることができます
MOVE マーク
M
部隊を選ぶ時、セレクトを押すと自動的にカーソルが未行動の部隊を選んでくれて、便利なの!!
部隊をつかむと、移動範囲の他にその部隊の現在の状態も表示されます。
点滅
ヘイシ
シャテイ 1
マシンガン-0
気分気分!
移動させる前に台数や燃料をよく確認しておきましょう

命令コマンド……〈移動〉・エンドマーク・燃料について



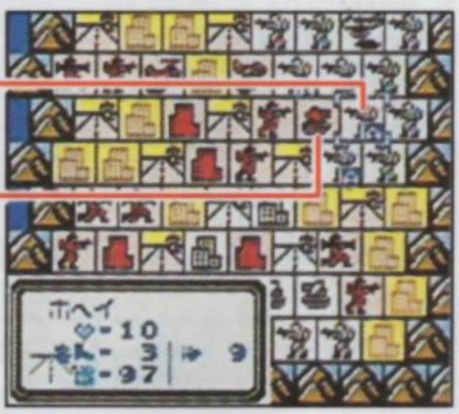
命令コマンド……〈移動、合流〉・墜落、沈没



命令コマンド……〈攻撃〉



攻撃目標
攻撃側



攻撃する敵を選びます。



戦闘画面



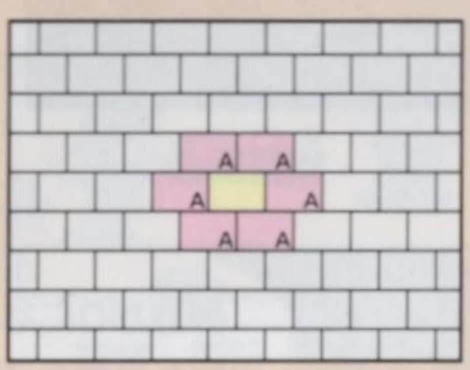


命令コマンド……………〈攻撃〉・直接・間接攻撃



直接攻撃

射程１の部隊が隣り合った敵を攻撃します。
□の部隊が□の位置の敵に攻撃できます。



間接攻撃

射程2以上の部隊が射程内の離れた敵を攻撃します。
□の部隊（自走砲：射程2～3の場合）が□の位置の敵に攻撃できます。
射程は部隊によって異なります。





命令コマンド……〈占領〉



各施設の耐久度

首都:400	空港・港:300	都市・工場:200

命令コマンド……〈占領・建築〉


兵士部隊は1人あたり1日に10ポイントの耐久度を減らすことができます
無傷の部隊（10人）の場合、2日で都市を占領できることになりますね!!
計算は苦手なの一っ!!
都市耐久度=200pt
10pt×10人×2日=200pt
200pt−200pt=0
敵に自分の都市の耐久度を下げられた場合はどうするの?
その時は我々を、その都市へ移動させてください!!
建築
占領と全く同じ手順で、自分の拠点の耐久度を回復させることができます
あーっ
もく
もく
変わり身の術なの!!
バイナラ

命令コマンド……〈搭載〉



輸送部隊	搭載可能な部隊	部隊数
装甲車	歩兵・戦闘工兵	1部隊
補給輸送車	砲台	1部隊
輸送ヘリ	歩兵・戦闘工兵	2部隊
輸送船	地上部隊	2部隊
空　母	輸送ヘリを除く航空機部隊	2部隊

命令コマンド…………〈降車〉



輸送部隊	降車できる場所
装甲車・補給輸送車	道路・平地・都市・工場・空港・港
輸送ヘリ	
輸送船（砂浜・港にいるとき）	
空母	全ての地形



命令コマンド……〈補給〉


補給
補給には2種類の方法があります!!
補給輸送車の「補給」コマンドとコマンドウィンドウ1からの「全補」コマンドね!!
なんでストローくわえたまましゃべれるの～っ!?
ちゃ～
シャレで入賞したのに…
補給輸送車は全地上部隊と戦闘機Bへの補給が可能です
砲台もはこべるスグレモノー
補給輸送車を目的の部隊に隣接させ、「補給」コマンドを選んでください。
ぐぅぅぅ
早く来るの
わら わら わら わら わら わら
補給可能な部隊が複数ある場合は、十字ボタンで選んでね…
NO!!
ぎぶみー がむ、ぷりーず
ぎぶみー ちょこれいと一
ぎぶみー ちょこれいと一
ぎぶみー どくたー ぺっ○ー
ただし、行動を終えてEマークがついている部隊には、補給できません
くやしくなんかないぞ!
ボク強い子だし!!
E

命令コマンド…〈補給〉・全補コマンドによる補給



命令コマンド…〈補給〉・全補コマンドによる補給



2P対戦



ゲームボーイウォーズ2ではプレイヤー同士の対戦が可能ですが…
けちょんけちょんにしてあげるの
通信ケーブルを使う方法と使わない方法があります
つけひげ
通信ケーブルを使った対戦
メニューの「通信」から「ツウシンタイセン」を選ぶと、2台のゲームボーイで対戦ができます
ハイテクなの!
1台のゲームボーイで対戦
「開戦」の「設定」でレッドスター、ホワイトムーンの両方をプレイヤー担当にすると、1台のゲームボーイで対戦が可能!!
ぱっ
ホレ
ローテクなの!
1台のゲームボーイで対戦を行う場合、ターンを「終了」すると
このような画面になるので
ホワイトムーン ノ コウゲキ
(PUSH START)
この画面のままで相手プレイヤーにゲームボーイを渡すといいの!
終了

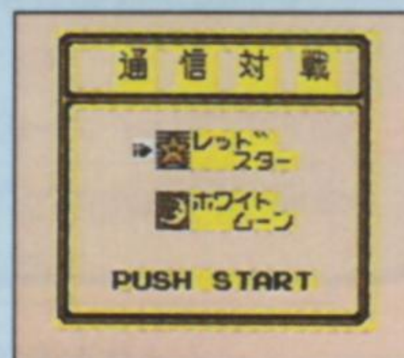
ケーブル通信対戦

❶ 2台のゲームボーイを通信ケーブルで接続して、電源を入れます。



❷ メニュー画面から**「通信」**を選びます。

❸ 通信メニューの**「ツウシンタイセン」**選びます。



❹ 自分のプレイする軍隊（レッドスター軍/ホワイトムーン軍）を選びます。

❺ マップの種類を選びます。

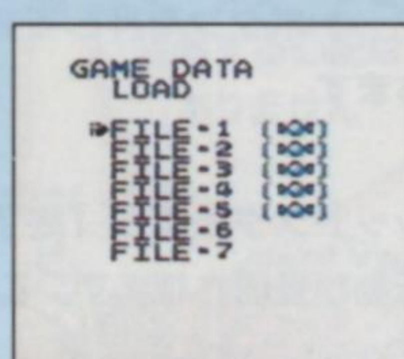
> **「オリジナルマップ」**
> ・・・ゲームボーイウォーズ2のマップ
> **「ユーザーマップ」**
> ・・・・ユーザーが作成したマップ



❻ 1P対戦と同じように設定画面1・2を設定します。

❼ マップを選択します。

> **「オリジナルマップ」**
> ・・・1P対戦と同じように選べます。
> **「ユーザーマップ」**
> ・・・・ロードするマップを選びます。



8 相手の準備待ちの表示になりますので、スタートボタンを押して相手の準備を待ちます。

※必ず別々の軍隊を選んでください。同じ軍隊を選ぶと、対戦を始めることができません。

※レッドスター軍を選んだ側がマップの選択、設定画面1・2の設定ができます。

※ホワイトムーン軍を選んだ側は、5・6・7・の設定はありません。



9 両方のプレイヤーの設定が終わると、スタートボタンを押してケーブル通信対戦スタートです。

■ケーブル通信対戦中の操作

基本的な操作は、すべて1P対戦と同じですが、**「受信」**コマンドが新たに加わります。



「受信」は相手のターンの行動を受信するコマンドです。まず、レッドスター軍が作戦を行動している間、ホワイトムーン軍は**「受信」**を選び、スタートボタンを押して相手の行動が終わるのを待ちます。



レッドスター軍が**「終了」**を選び、スタートボタンを押すと、そのターンの行動が受信されます。これを交互に繰り返して対戦を進めます。

通信対戦

●通信ケーブルに対応しているゲームボーイ

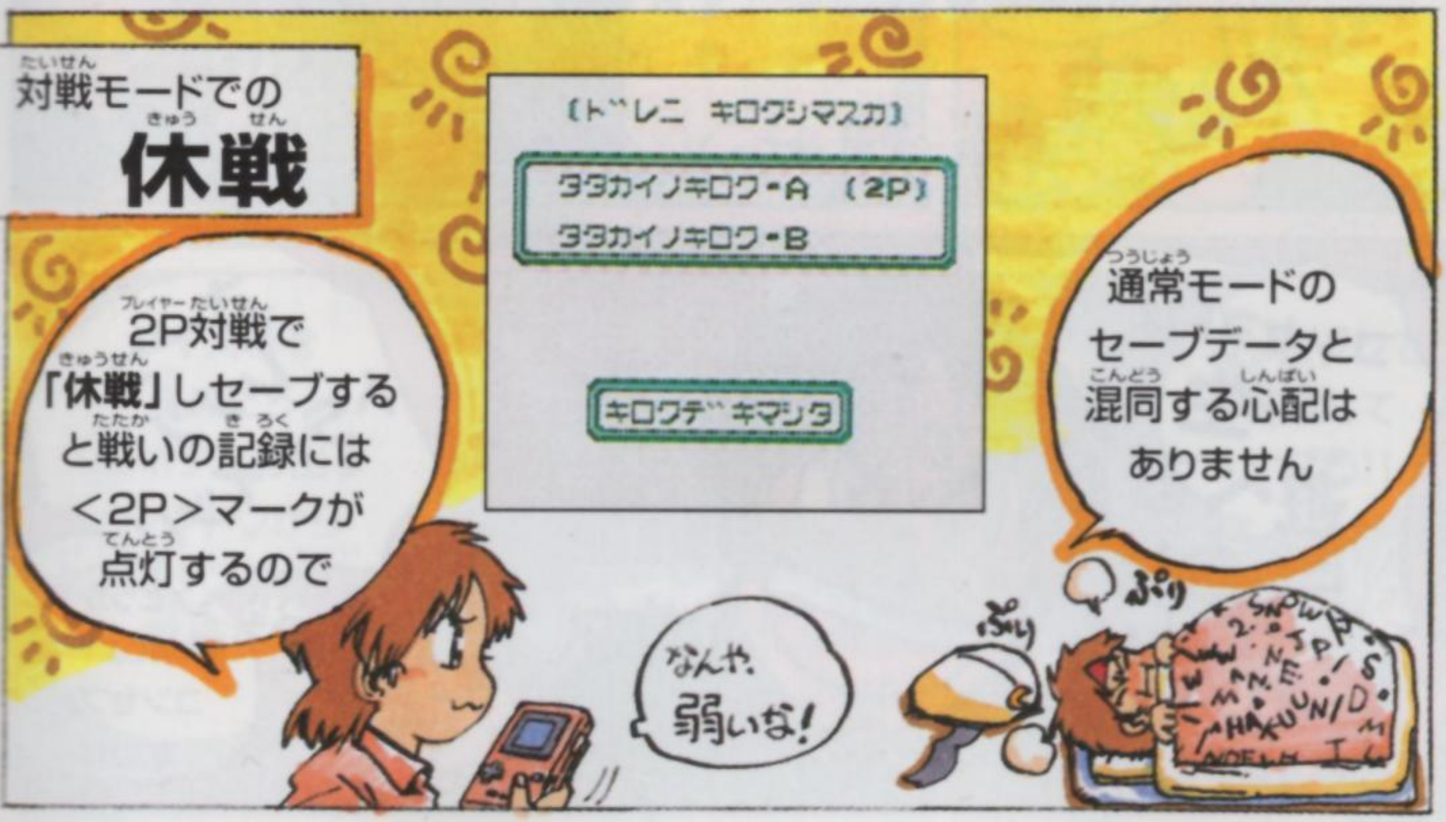
ゲームボーイ、ゲームボーイポケット、ゲームボーイカラー、
スーパーゲームボーイ2（スーパーゲームボーイは非対応）

●通信に必要なケーブル

・ゲームボーイ × ゲームボーイ （ゲームボーイ用通信ケーブル）
・ゲームボーイ × ゲームボーイポケット
（ゲームボーイ用通信ケーブルとポケット用変換コネクタ）
・ゲームボーイポケット × ゲームボーイポケット
（ゲームボーイポケット用通信ケーブル）

※ゲームボーイカラー、スーパーゲームボーイ2で使用できる通信ケーブルはゲームボーイポケットと同じです。

○スーパーゲームボーイは通信対戦を行うことはできません。
○ゲームボーイカラーの赤外線通信機能には対応しておりません。



「作図」(マップエディタ)について





ここに陸地を作っていくわけやね
うみ 海、また海なの!
まずは「作図」から「マップエディタ」を選択しよう!
いや、まずはスタートボタンで出るメニューからマップサイズや名前を決めておこう!
特にサイズ設定は忘れずに!!
START MENU
SIZE …10～30ヘクスの間でマップのサイズを変更する
MONEY …最初に持っている軍資金の量を変更する
NAME …マップの名前を変更する
LOAD …SAVEされているマップを読み出す
SAVE …作ったマップを保存する
CONV …海岸線を自動作成する
END …終了する
なるほろ!!
サイズ等を決めたらⒷボタンで出るウィンドウから十字ボタンで地形を選んで…
ペコッ!
Ⓑボタンウィンドウ
Ⓐボタンで配置していこう!!
おおっ面白いやん



ユーザーマップのセーブポイントは7つあるけど「ブタイエディタ」と共通なので上書きには注意すること!!
EDIT DATA SAVE
FILE-1
FILE-2
FILE-3
FILE-4
FILE-5
FILE-6
FILE-7
ひととおり配置できたらスタートボタンのメニューから「SAVE」を選んでから「END」で終了!!
十字ボタンで配置したいブタイを選んでもう一度ボタンを押そう!
配置したい地形の上でⒶボタンを押すとブタイがあらわれるので…
十字ボタンの上下でブタイの種類が左右で所属する軍が変わります
まず、ブタイを置きたいユーザーマップをロードする
EDIT DATA LOAD
FILE-1
FILE-2
FILE-3
FILE-4
FILE-5
FILE-6
FILE-7
次に「ブタイエディタ」だが
あれぇーー?
できあがったマップは「作図」の「マップブレイ」で遊べるよ!!
配置が終わったらスタートボタンのメニューから「SAVE」で保存して「END」で終了する
SAVE
ほーっ



「マッププレイ」で今作ったマップが遊べないのーっ!
何ッ!?
…
「首都」を3個も4個も作っちゃ
ダメ!!
マップが選べない場合は以下のようなエラーがないかを確認し、もしもあった場合は修正してください
●レッドスター、またはホワイトムーンの首都が存在しない。
●レッドスター、またはホワイトムーンの首都が2個以上存在する。
面白いと思ったの!!
マップが完成したら「通信」の「マップソウシン」「マップジュシン」を使って
どんどん他の人とマップを交換して遊ぶと楽しいよ!!
おっ
マップソウシン
マップジュシン
通信ケーブルが必要です

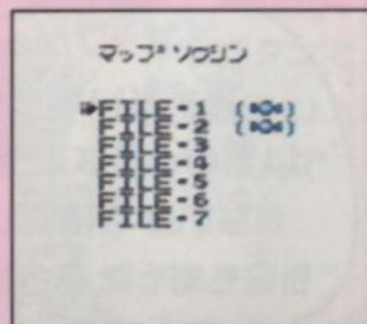
マップの送受信

❶ 2台のゲームボーイを通信ケーブルで接続して、電源を入れます。



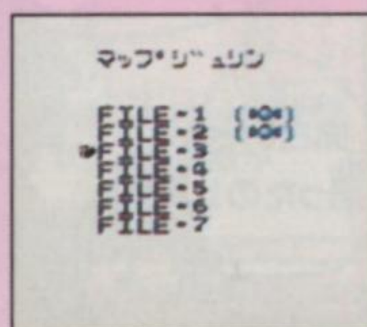
❷ メニュー画面から「**通信**」を選びます。

❸ 送る側は、通信メニューの「**マップソウシン**」選びます。
受ける側は「**マップジュシン**」選びます。



❹ 送る側は送信するマップを選びます。
（**FILE**を選び、Ⓐボタンで送信します。）

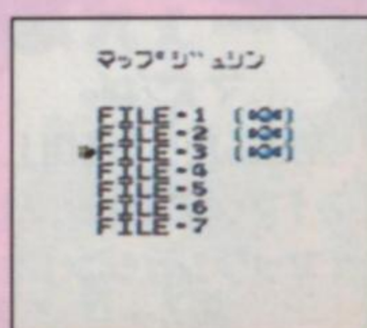
❺ 受ける側はセーブする場所を選びます。
（**FILE**を選び、Ⓐボタンで受信します。）



❻ ちゃんと受信できると、マークが表示されます。これで受信完了です。

※同時に、送る側が「**マップソウシン**」、受ける側が「**マップジュシン**」の画面になっていないと受信できません。

※すでにあるFILEの上に受信すると、上書き（前のマップは消える）されるので注意してください。

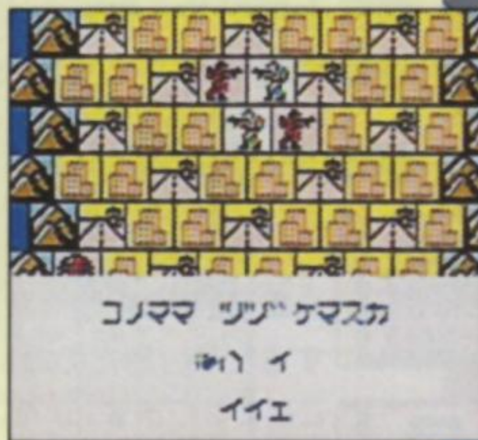


他にもこんな便利な機能

■クイックスタート

ゲームボーイウォーズ2はすぐに遊べる

クイックスタート！



左の画面で「ハイ」を選ぶと、前回の電源を切ったターンの初めからすぐに遊べます。「イイエ」を選ぶと、タイトル画面になります。
前回ケーブル通信対戦を行った場合は、もちろん2P対戦の続きが遊べますが、ケーブルを接続してお互い電源を入れてから「ハイ」を選ばないと、相手がコンピュータになってしまいます。

■SELECTボタンでセレクト

広いマップでプレイしているときにとっても便利！

セレクトボタンを押すと自分の部隊だけカーソルが移動するので、とっても便利です。解除するときは、Ⓑ ボタンを押すと通常のカーソルの動きに戻ります。

■ここまでとどくの

ヘクスを数えていませんか？

自分のターン時、相手部隊にカーソルを合わせてⒶボタンを押すと移動範囲（M）が、もう一回押すと攻撃範囲（A）が分かります。

■コンピュータ同士もあり

コンピュータは降伏しないのだ！

「開戦」の設定画面1でC.P対C.Pにすると、コンピュータ対コンピュータの戦いができます。白黒付くまで戦い続けるのでご注意ください。

地形データ

ゲーム画面上には様々な地形があります。地形には部隊によって移動力の落ちる地形や、敵の攻撃をやわらげてくれる地形があります。効率の良い移動や攻撃をするには地形効果を知ることが必要です。

■地形の種類




首都

自軍・敵軍の総司令部。ここを占領するとその地方の戦いで勝利したことになります。また、地上部隊の生産と補給ができます。
1日で4000の軍事費が入ります。



工場

地上部隊の生産と補給ができます。
1日で1000の軍事費が入ります。



空港

航空機部隊の生産と補給ができます。
1日で2000の軍事費が入ります。



港

艦船部隊の生産と補給ができます。
輸送船に地上部隊を搭載・降車できる場所です。



都市

地上部隊の補給ができます。
1日で1000の軍事費が入ります。



道路

全ての地上部隊が移動できます。



平地

全ての地上部隊が移動でき、道路より防御効果は高くなります。



森

歩兵・戦闘工兵以外の地上部隊の移動力が落ちます。
防御効果は高くなります。



山

歩兵・戦闘工兵・装甲車以外の地上部隊は入れません。
防御効果はかなり高くなります。



川

歩兵・戦闘工兵・装甲車・戦車A以外の地上部隊は入れません。
平地より防御効果は高くなります。



橋

全ての地上部隊が移動できます。



海

全ての艦船部隊が移動できます。
地上部隊は入れません。



砂浜

全ての艦船部隊が移動できます。
また輸送船に地上部隊を搭載・降車できる場所です。

移動ロス表

もっと詳しく移動のことを知りたい人のための表です。
表の数値は、ゲーム画面の1ヘクスを移動するのに必要な移動力を示します。

	歩兵	戦闘工兵	戦車A	戦車B	戦車Z	砲台	自走砲	対空ミサイル	対空戦車	Rランチャー	装甲車	補給輸送車	艦船部隊	航空機部隊
建物	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	※	1
道路	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	※	1
平地	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	※	1
森	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	※	1
山	2	2	※	※	※	※	※	※	※	※	6	※	※	1
川	2	2	6	※	※	※	※	※	※	※	6	※	※	1
橋	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	1	1	※	1
海	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	1	1
砂浜	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	1	1

＊※は侵入できないことを示します。

防御効果表

もっと詳しく防御について知りたい人のための表です。
敵の攻撃を完全に防御したときの防御率を100として表示されています。
ただし部隊にダメージがない状態に限ります。

首都	工場	空港	港	都市	道路	平地	森	山	川	橋	海	砂浜
50	20	15	15	15	0	5	20	40	10	0	0	0

※航空機部隊には防御効果はありません。

攻撃成功率表

		攻撃側部隊												
		歩兵	戦闘工兵		戦車A		戦車B		砲台	自走砲	対空ミサイル	対空戦車	Rランチャー	装甲車
防御側部隊	歩兵	45	55	−	53	76	38	45	95	45	−	−	87	78
	戦闘工兵	35	45	−	50	72	35	42	93	43	−	−	83	75
	戦車A	5	15	−	46	7	23	4	87	83	−	−	14	5
	戦車B	15	43	−	85	12	45	4	97	92	−	−	25	15
	砲台	5	35	−	82	15	35	4	45	42	−	−	13	5
	自走砲	5	25	−	78	5	43	3	88	63	−	−	15	6
	対空ミサイル	5	43	−	82	11	46	5	94	65	−	−	35	18
	対空戦車	15	56	−	85	12	48	5	97	88	−	−	37	23
	Rランチャー	15	45	−	84	13	57	6	96	85	−	−	45	43
	装甲車	15	42	−	87	15	95	6	97	85	−	−	52	45
	補給輸送車	25	73	−	88	18	93	7	99	92	−	−	63	55
	戦闘機A	5	−	13	−	3	−	2	−	−	71	54	−	3
	戦闘機B	5	−	26	−	6	−	4	−	−	86	65	−	4
	爆撃機	5	−	15	−	8	−	5	−	−	89	68	−	3
	戦闘ヘリ	15	−	32	−	15	−	9	−	−	85	65	−	4
	輸送ヘリ	25	−	38	−	24	−	14	−	−	91	71	−	5
	戦艦	5	5	−	14	2	5	1	88	53	−	−	5	5
	空母	5	5	−	16	2	5	1	82	47	−	−	5	5
	輸送船	5	16	−	19	3	7	2	74	49	−	−	15	8
	潜水艦	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−
	戦車Z	2	5	−	23	5	13	2	62	21	−	−	9	3
	Sミサイル	5	−	11	−	3	−	2	−	−	95	32	−	2
	R輸送機	5	−	36	−	10	−	6	−	−	82	60	−	5

攻撃を与えたときの敵の被害程度を表します。
（以下の数値は地形効果や部隊の台数などにより変わります。）

攻撃側部隊																	
補給輸送車	戦闘機A		戦闘機B		爆撃機	戦闘ヘリ		輸送ヘリ	戦艦		空母	輸送船	潜水艦	戦車Z		Sミサイル	R輸送機
×	−	15	−	10	77	27	65	65	55	−	−	27	−	68	95	100	×
×	−	15	−	10	75	25	63	62	52	−	−	25	−	65	95	100	×
×	−	5	−	4	86	25	3	3	83	−	−	12	−	86	22	100	×
×	−	5	−	4	95	45	3	3	93	−	−	22	−	95	33	100	×
×	−	5	−	4	85	23	3	3	64	−	−	15	−	88	32	100	×
×	−	5	−	4	87	25	3	3	84	−	−	13	−	85	21	100	×
×	−	5	−	4	88	33	3	12	93	−	−	24	−	93	28	100	×
×	−	5	−	4	92	25	3	15	95	−	−	25	−	96	33	100	×
×	−	5	−	4	95	45	4	7	95	−	−	25	−	96	32	100	×
×	−	12	−	9	95	55	5	9	95	−	−	25	−	96	34	100	×
×	−	15	−	12	97	68	7	35	98	−	−	35	−	96	39	100	×
×	45	7	25	4	−	−	5	4	−	52	71	33	−	−	25	100	×
×	85	12	45	9	−	−	6	5	−	73	86	45	−	−	36	100	×
×	87	15	35	10	−	−	7	6	−	75	89	55	−	−	33	100	×
×	90	20	85	13	−	−	45	15	−	82	85	45	−	−	51	100	×
×	95	25	65	15	−	−	57	45	−	89	91	55	−	−	55	100	×
×	−	3	−	2	85	15	2	2	66	−	−	4	68	46	4	100	×
×	−	3	−	2	82	15	2	2	65	−	−	4	76	47	7	100	×
×	−	5	−	4	92	35	3	3	75	−	−	25	72	56	16	100	×
×	−	−	−	−	−	−	−	−	57	−	−	−	45	−	−	100	×
×	−	5	−	4	53	15	3	3	61	−	−	5	−	47	14	100	×
×	55	7	35	4	−	−	3	3	−	45	95	25	−	−	15	100	×
×	85	15	65	12	−	−	5	4	−	93	82	63	−	−	35	100	×

※☒は攻撃できないことを示します。

部隊データ

「ゲームボーイウォーズ 2」では、自軍の部隊の戦闘力も敵軍の部隊の戦闘力も同じに設定されています。したがって、自軍の部隊を知ることは敵軍の部隊を知ることになります。

※部隊によっては2種類の武器を持つ部隊があります。
　武器の種類は攻撃する敵により自動的に変わります。



●歩　兵

占領可能な部隊。海・砂浜以外の地形はどこでも移動可能。
しかし、攻撃力・防御力とも弱いのが欠点だ。

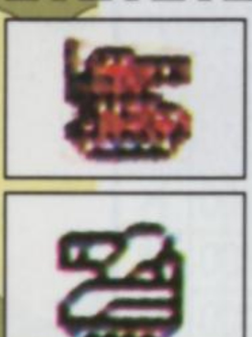
武器1（射程-回数）	マシンガン（1-9）
武器2（射程-回数）	ナシ
移動力	3
燃料	99
価格	1000



●戦闘工兵

敵の首都以外は占領可能。
対地・対空両方のミサイルを装備し、歩兵より防御力は高いが、移動力に劣る。

武器1（射程-回数）	ロケットミサイル（1-3）
武器2（射程-回数）	対空ミサイル（1-3）
移動力	2
燃料	70
価格	2000



●戦車A

攻撃力・防御力・移動力共に高次元でバランスの取れた戦車だ。

武器1（射程-回数）	戦車砲（1-6）
武器2（射程-回数）	機銃（1-9）
移動力	6
燃料	70
価格	18000



●戦車B

戦車Aより劣るが、価格が安いので量産に向いている。
特に装甲車にはめっぽう強い。

武器1（射程-回数）	戦車砲（1-4）
武器2（射程-回数）	機銃（1-9）
移動力	3
燃料	32
価格	6000



●砲　台

砲の中では最大の射程と破壊力を持つが移動力に劣る。
首都防衛の要に適している。

武器1（射程-回数）	カノン砲（3~6-6）
武器2（射程-回数）	ナシ
移　動　力	1
燃　　料	1
価　　格	20000



●自走砲

攻撃力は砲台に劣るが、移動力があり、敵の射程外から強力な攻撃が展開できる。しかし接近されると弱い。

武器1（射程-回数）	カノン砲（3~5-6）
武器2（射程-回数）	ナシ
移　動　力	4
燃　　料	50
価　　格	14500



●対空ミサイル

対航空機用の部隊。
長い射程の強力なミサイルを装備した、航空機部隊最大の敵。

武器1（射程-回数）	対空ミサイル（2~5-6）
武器2（射程-回数）	ナシ
移　動　力	4
燃　　料	50
価　　格	12000



●対空戦車

移動力があり、対空ミサイルとの共同作戦は航空機部隊に驚異を与える。地上部隊への攻撃はできない。

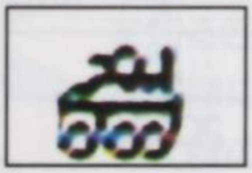
武器1（射程-回数）	対空砲（1-5）
武器2（射程-回数）	ナシ
移　動　力	5
燃　　料	50
価　　格	5500



●ロケットランチャー

射程は短いが、歩兵・戦闘工兵に強い。

武器1（射程-回数）	対地ロケット（2~3-4）
武器2（射程-回数）	ナシ
移　動　力	4
燃　　料	50
価　　格	6200

●装甲車

歩兵・戦闘工兵を１部隊搭載できる。移動力があり、兵員輸送には欠かせない。

武器1（射程-回数）	機　銃　(1-9)
武器2（射程-回数）	ナシ
移　動　力	6
燃　　料	70
価　　格	4200




●補給輸送車

全地上部隊と戦闘機Ｂへ弾薬燃料の補給が可能。

特殊機能として、砲台を１部隊搭載できる。攻撃力なし。

武器1（射程-回数）	ナシ
武器2（射程-回数）	ナシ
移　動　力	5
燃　　料	60
価　　格	3500




●戦闘機A

対空戦でのＳワインダーの攻撃力は強い。

バルカン砲は地上部隊の攻撃もできるがあまり期待できない。

武器1（射程-回数）	Sワインダー(1-5)
武器2（射程-回数）	バルカン砲(1-8)
移　動　力	9
燃　　料	80
価　　格	26000




●戦闘機B

戦闘機Aに攻撃力・移動力とも劣るが、価格は安い。

ヘリ部隊への攻撃は有効。

武器1（射程-回数）	Sワインダー(1-4)
武器2（射程-回数）	バルカン砲(1-6)
移　動　力	8
燃　　料	70
価　　格	16000




●爆撃機

地上部隊・艦船部隊への攻撃力は絶大。しかし、対空戦用の武器を装備していないので注意が必要だ。

武器1（射程-回数）	爆　弾　(1-6)
武器2（射程-回数）	ナシ
移　動　力	7
燃　　料	90
価　　格	22000





●戦闘ヘリ

対地・対空用の武器を装備し、地上部隊の援護に適している。兵員・装甲車・輸送ヘリへの攻撃は有効。

武器1（射程-回数）	対地ロケット　(1-4)
武器2（射程-回数）	機　銃　(1-8)
移動力	5
燃料	70
価格	7500





●輸送ヘリ

歩兵・戦闘工兵を２部隊搭載可能。

武器1（射程-回数）	機　銃　(1-5)
武器2（射程-回数）	ナシ
移動力	6
燃料	60
価格	4000



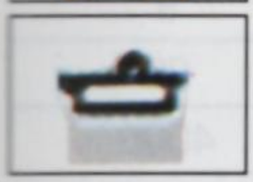


●戦　艦

長い射程と強力な攻撃力を持ち、陸・海・空全ての部隊を攻撃可能。しかし、砲台と潜水艦には弱い。

武器1（射程-回数）	対艦ミサイル(2~3-6)
武器2（射程-回数）	対空ミサイル(2~3-6)
移動力	5
燃料	90
価格	30000





●空　母

戦闘機・爆撃機・戦闘ヘリを２部隊搭載可能。搭載中の部隊の補給と部隊の回復もできる。対空用の武器を装備。

武器1（射程-回数）	対空ミサイル(2~6-6)
武器2（射程-回数）	ナシ
移動力	5
燃料	90
価格	20000





●輸送船

陸上部隊を2部隊搭載可能。ただし、港と砂浜の上でのみ搭載・降車ができる。

武器1（射程-回数）	機関砲　(1-9)
武器2（射程-回数）	ナシ
移動力	5
燃料	90
価格	16500




●潜水艦

艦船部隊に攻撃可能。海面下を移動するため、戦艦と潜水艦以外の攻撃は受けない。

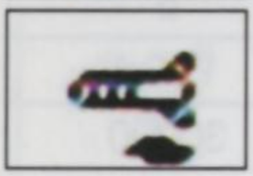
武器1（射程-回数）	魚　雷（1~3-6）
武器2（射程-回数）	ナシ
移　動　力	4
燃　　料	90
価　　格	24000




●戦車Z

攻撃は直接・間接ともに可能。攻撃力・防御力ともに最強の戦車。しかし、限られた戦闘にしか登場しない。

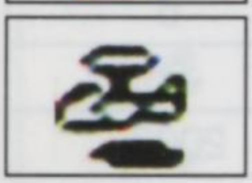
武器1（射程-回数）	戦車砲（1~3-9）
武器2（射程-回数）	機　銃（1~3-9）
移　動　力	4
燃　　料	80
価　　格	28000

●スーパーミサイル

長距離移動可能な大型ミサイル。ミサイルを中心に3ヘクス以内の、自軍・敵軍の部隊全てが壊滅する危険な兵器だ。

武器1（射程-回数）	スーパーミサイル（1~3-1）
武器2（射程-回数）	ナシ
移　動　力	8
燃　　料	99
価　　格	77000

●レーダー輸送機

テキサクにのみ登場。輸送機が空港と道路の上にあるときだけ地上部隊を2部隊搭載・降車可能。攻撃力なし。

武器1（射程-回数）	ナシ
武器2（射程-回数）	ナシ
移　動　力	8
燃　　料	99
価　　格	4000

島の名前

1. マスメタウン
2. フラワートウ
3. コウモリハントウ
4. ソッコウウジマ
5. レイクロード
6. リバーサイド
7. コガモハントウ
8. ポケットキストウ
9. サンカクショトウ
10. ビーダマジマ
11. ジントリヤマ
12. ビックフットウ
13. トノサマジマ
14. キノコノヤマ
15. クォーターハントウ
16. ネクタイジマ
17. シャボンレットウ
18. マグネットウ
19. ホヘイカーニバル
20. エフテオタイリク
21. ボトルトウ
22. ロウジョウトウ
23. パーセントウ
24. ビーダートウ
25. カイセンハントウ



せんりゃくのきほん

よくわかる 戦略の基本




そこで重要になるのが歩兵や戦闘工兵による敵都市の占領です!!
自軍の収入は増えて、敵の収入は減る一挙両得!!
特に首都周辺3ヘクス以内の都市、空港、港、工場は、部隊が生産できるためとても重要です!!
もちろん、敵が生産できる都市はチャンスがあれば積極的に奪っていきましょう!!
3
2
1


敵の兵士部隊もこいつらでやっつければ効率よく兵士を進める事ができるでしょう!!
都市を占領できる兵士部隊はとっても弱いので装甲車や戦車などで護衛します
がーど
人数が減ると占領に時間がかかる!!
まぁ、兵士部隊には第一に都市などの占領という使命があるのでむやみに戦わないこと!!
ま、データ一覧表を丸暗記しようとしても大変なので、実際に遊んで見て経験を積むのが一番!!
習うより慣れろ
部隊の特徴や相性がなかなかおぼえられないの——!!


実は上級者の中にはコンピュータと戦わずにひたすら自分とばかり戦うツワモノも…
2P対戦モードを1人で詰め将棋のようにプレイするのも、部隊研究に役立ちます
前回がっかりした人ごめんなさい
この条件のうちのどちらかを満たせば勝利したことになります!!
念の為繰り返すけど、ゲームの勝利条件は「敵首都占領」か、「敵部隊全滅」!!
全部やっつけりゃー勝ちなの!!
最初から読み直せや!!
あり？操作方法忘れちゃったの!!
これから実際にプレーしてみて覚えてください!!
ま、百聞は一見にしかず!!
どんがどんが
さーやれ！
今やれ!!
しっ
3ページに戻る


Nintendo
GAME BOY
Super GAME BOY
スーパーゲームボーイ
ポケットファミリーGB
世話やき大家さんとなって、とぼけた家族を育てよう！
好評発売中
価格4,500円(税別)
HUDSON
©1998 HUDSON SOFT


NINTENDO64
恋愛は、闘いだっ!!
デートだ、カードだ、かけひきだ。
ちょ〜恋愛パーティーゲーム誕生!!
ゲッター〜ラブ!!
12月4日(金)発売
価格6,800円(税別)
©1998 HUDSON SOFT
1〜4人用
バックアップ機能付
振動パック対応
コントローラパック対応 18
HUDSON
およびNINTENDO64は任天堂の商標です。

ハドソン●ユーモアネットワーク

HuMoR NETWORK

雑誌じゃ読めないハドソン情報がいっぱい

会員特典 **全員に特製グッズご希望の1点をプレゼント!**

ハドソンでは、ユーザーのみなさまのための会員紙「ユーモアネットワーク」を隔月(奇数月)発行。最新ソフト情報ほか開発中の裏話など情報がいっぱい!

年会費は2,000円です。会員になると会員証のほかに、特製プレミアムグッズ4点の中から1点を全員にプレゼントします。入会のお問い合わせ・お申し込みは「ユーモアネットワーク事務局」まで、ハガキ又はお電話で。

会員募集中

〒174-8742 東京都板橋北郵便局私書箱20号
TEL.03-3293-2933 (月～金 9:00AM～6:00PM)

新グッズになったよ!



スポーツキャップ



キーチェーン目覚まし時計



メロディーマグカップ



スポーツバッグ

●ゲーム内容に関するお問い合わせは

ゲームサポートセンター

営業時間／13:00～18:00 ◆土・日・祝日はお休みです。
札幌 011-821-7015 東京 03-5261-2060 大阪 06-251-0322

「ナンバー・ディスプレイ」を利用しています。

◆なお、ウラワザに関する質問にはお答えできませんのでご了承ください。
また、このゲームの性質上、攻略方法についてはお答えできませんのでご了承ください。

ハガキによるご質問は 〒062-8622 札幌市豊平区平岸3条5丁目4-22
ハドソンビル 「ゲームサポートセンター」行

ゲームの情報がいっぱい!

HUDSON HOME PAGE
http://www.hudson.co.jp